

# Zak McKracken – Die Labyrinth

Labyrinth sind Puzzles. Wie bei allen Puzzles gibt es Leute die mögen sie und Leute die sie nicht ausstehen können. Manche finden sie auch nur schwer zu lösen. Sogar David Fox selbst (der Programmierer dieses Spiels) ist der Meinung, dass Labyrinth nicht unbedingt der Weisheit letzter Schluß bei einem Adventure sind, aber durch den damals sehr begrenzten Speicherplatz war es die einzige Methode die Spieldauer zu verlängern . . .

*Question: Is there anything you would do different if you were making Zak again?*

*Answer: "Hah! NO LABYRINTHS!! That was the one thing I wish we hadn't have done so much of. But considering how much space we had on the floppy disk (wasn't Zak two sides of a C64 disk - about a total of 320KB?), that was the most space efficient way to prolong gameplay. At least we didn't keep killing you off!" - David Fox*

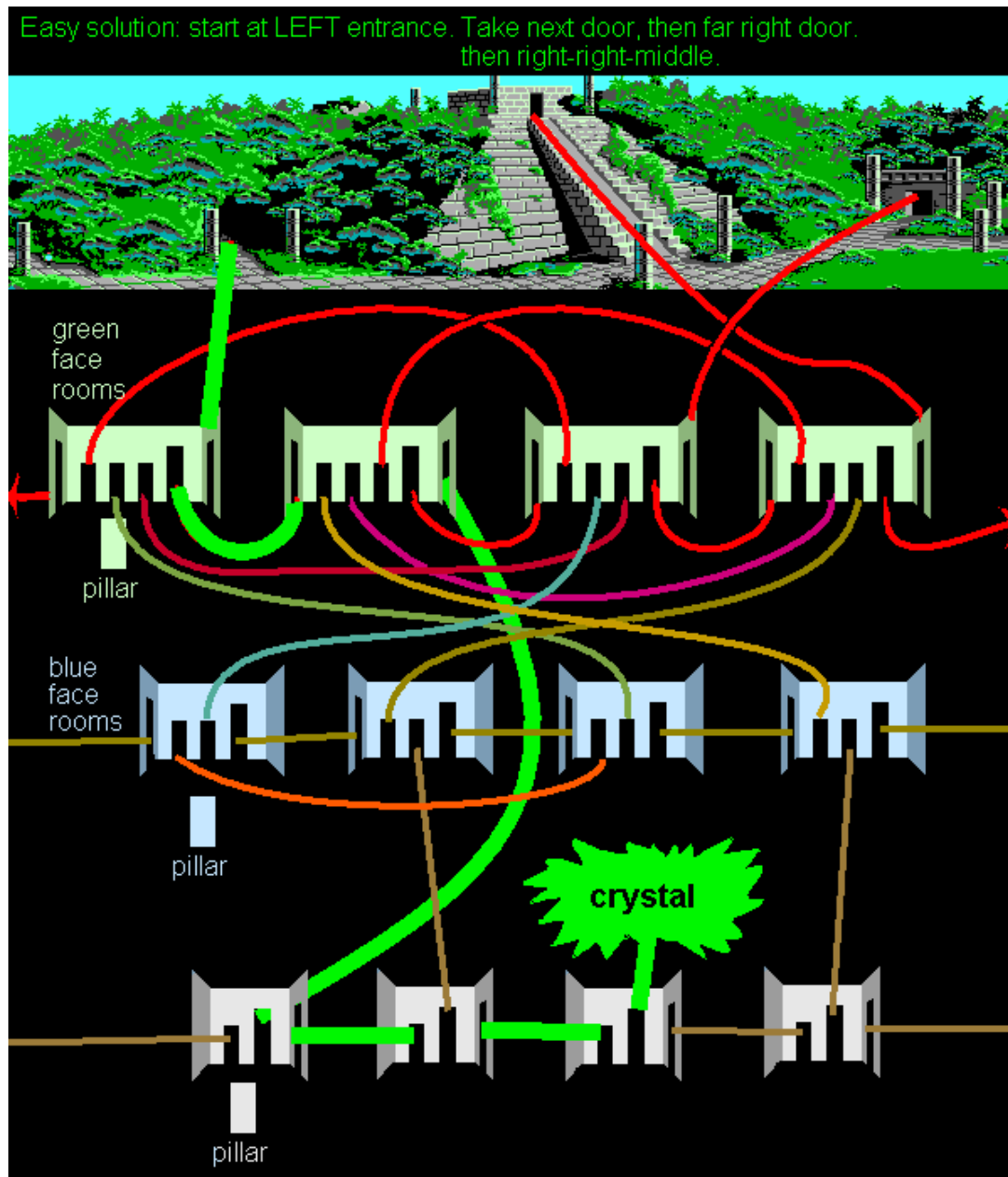
Aber eigentlich sind die Labyrinth dieses Spiels einfacher aufgebaut als es vorher aussieht:

## Mexiko - der Azteken Tempel

Wenn Sie den Tempel betreten finden Sie drei hilfreiche Dinge:

1. Fackeln an den Wänden – diese können mit dem Feuerzeug angezündet werden das man vorher im Spiel findet
2. Es gibt drei Arten von Räumen: mit sechs Türen, fünf Türen und vier Türen. Es gibt immer vier Räume einer Art, wobei der erste immer mit dem letzten verbunden ist (siehe Grafik).
3. Jede Raumreihe (Raumart) besitzt eine Steinsäule im ersten Raum.

Es ist also einfach sich schnell eine kleine Karte wie folgende zu zeichnen



## Die Dschungel

Das am öftesten vorkommende Labyrinth ist der Dschungel in der Nähe verschiedener Flugplätze. Hie kann man aber nur sagen „Es ist nicht alles, was es ist“. Achtung: Spoiler unterhalb!

Erklärung von David Fox:

*'These weren't mazes at all. There's no structure to the jungles. I'm just counting the number of new doors you go through!'*  
(Dies sind keine wirklichen Labyrinthe. Sie haben keine Struktur. Ich zählte nur die Anzahl der neuen Türen durch die man geht)

Man kommt also nach einiger Zeit immer raus !

## Ägypten - die Sphinx

Auch dieses Labyrinth ist nicht schwer zu lösen. Gehen Sie immer durch die Türen mit dem Sonnen-Symbol und zum Schluß durch die Tür mit dem Augen-Symbol.

## Mars – die große Kammer

Zwei der Mars-Labyrinthe sind sehr einfach, aber das nach der ersten Tür ist etwas schwieriger. Obwohl die Übergänge immer verschieden sind, bleibt das Labyrinth gleich und mit einer schnell gezeichneten Karte können Sie sich nicht mehr verirren!

